

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual

Semester Genap tahun 2008 / 2009

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENDUKUNG KAMPANYE SOSIAL MAIN HEBAT

Dewi Retnowulan 0900813573

08PAU

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian adalah untuk merancang suatu komunikasi visual yang mampu mengajak anak-anak untuk tertarik kembali bermain aktif yaitu bermain permainan tradisional. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengumpulan data berdasarkan buku-buku permainan tradisional dan wawancara langsung dengan narasumber terkait. Hasil yang dicapai dari penelitian digunakan untuk menyusun informasi yang menunjang data dan menyimpulkan beberapa masalah yang perlu turut diperhatikan dalam perancangan komunikasi. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang memiliki banyak faedah bagi tumbuh kembang seorang anak yang kini mulai ditinggalkan. Berdasarkan penelitian, alasan anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional karena persepsi yang salah bahwa permainan tradisional tidak seru dan kurangnya informasi yang mendukung. Kesimpulannya dengan kampanye Main HEBAT diharapkan anak-anak tertarik untuk mengenal dan bermain permainan tradisional.

Kata kunci : Main, sehat, sahabat, dekat